

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Sinopsis Cerita

Pada cerita teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” menceritakan tentang kisah perjuangan Hanoman yang diutus menjadi duta oleh Ramawijaya untuk pergi ke Alengka. Tetapi, dalam perjalanan tersebut Hanoman mendapat rintangan dari Dewi Sayempraba dan para raseksi dengan menawarkan buah-buahan yang ternyata membuat mata Hanoman dan para punokawan menjadi buta. Kemudian datanglah Sempati yang membantu mereka menyembuhkan mata buta dengan air liurnya. Setelah mata mereka sembuh dari kebutaan kemudian mereka melanjutkan perjalanan menuju ke Taman Argasoka menemui Dewi Sinta untuk menyerahkan cincin yang mereka bawa. Dewi Sinta juga menyerahkan tusuk rambutnya untuk diberikan kepada Ramawijaya dengan pesan bahwa Dewi Sinta masih setia dengan suaminya.

Kemudian setelah bertemu dengan Dewi Sinta, Hanoman sengaja membuat dirinya tertangkap. Rahwana pun marah kemudian memberikan perintah kepada Indrajit dan para prajurit salah satunya adalah Nayaka Tri untuk membakar Hanoman secara hidup-hidup. Namun dengan kesaktian yang dimilikinya, maka ia berhasil meloloskan diri. Nayaka Tri adalah salah satu prajurit raksasa kerajaan Alengka. Ia memiliki postur tubuh tinggi besar, raksasa, bertaring, berambut gimbal serta memiliki karakter berjiwa ksatria, pemberani, dan trengginas.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Widarwati (2000: 34), sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide untuk menciptakan ide baru. Sedangkan menurut Yuliarma (2016: 125), sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Adapun menurut Triyanto (2012 :34), sumber ide yaitu sebagai sarana terwujudnya bentuk desain untuk dapat direalisasikan. Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan karya dan digunakan untuk mencapai suatu hasil.

2. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide yang digunakan pada pertunjukan teater tradisi Maha Satya di Bumi Alengka “Hanoman Duta” adalah wayang kulit purwa Yogyakarta. Maksud dari wayang kulit purwa (WP) yaitu pertunjukan wayang yang ceritanya bersumber pada kitab Mahabarata dan Ramayana. Wayang kulit purwa memiliki ciri khas sendiri berdasarkan warna kulit, pakaian, dan aksesoris yang digunakan. Pada wayang kulit purwa gaya Yogyakarta identik dengan lekukan-lekukan yang disebut kunca (Satoto, 2012: 128). Lekukan garis tersebut memberi efek yang masih tradisional sehingga perlu dikembangkan menjadi lebih modern dengan menggunakan teknik *stilisasi*.

Menurut Kartika (2017: 39-40), *stilisasi* merupakan cara menggambarkan untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda tersebut. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit. Sedangkan menurut Triyanto (2012: 46), *stilisasi* yaitu menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang di gambar, proses *stilisasi* dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail sehingga menghasilkan bentuk yang rumit. Adapun menurut Rosari (2013: 225), *stilisasi* adalah merubah dari bentuk alamiah menjadi bentuk baru yang artistik agar cocok dengan ide yang akan diungkapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan kostum dan aksesoris pada tokoh Nayaka Tri berpedoman pada wayang kulit purwa gaya Yogyakarta dengan menggunakan teknik *stilisasi*, yaitu pengembangan dengan cara menggayakan bentuk asli pada wayang menjadi lebih modern atau *techno* tanpa meninggalkan ciri khas dari wayang kulit itu sendiri.

C. Desain

1. Pengertian Desain

Menurut Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan yang merupakan pengalihan ide kepada orang lain. Sedangkan menurut Saputra (2016: 1), desain adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan

mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran, tekstur, yang dapat diwujudkan menjadi busana. Adapun menurut Idayanti (2015: 11), desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa desain merupakan proses rancangan model busana yang dibuat dari hasil pemikiran yang akan diwujudkan dalam sebuah karya nyata.

2. Unsur Desain

Menurut Bestari (2011: 11-14), unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan agar orang lain dapat melihat secara langsung melalui hasil karya nyata yang dibagi menjadi tujuh, yaitu: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value*. Sedangkan menurut Idayanti (2015: 12-16), unsur desain merupakan unsur visual yang dapat dilihat yang dibagi menjadi tujuh, yaitu garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value*, dan warna. Adapun menurut Saputra (2016: 4-6), unsur desain adalah unsur yang dibagi menjadi enam, yaitu unsur garis, arah, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk membuat hasil karya menjadi terlihat dan dapat menyampaikan informasi secara tepat yang terdiri dari: garis, warna, tekstur, ukuran, bentuk, arah, dan *value*. Unsur desain adalah sebagai berikut:

a. Garis

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam dan benda-benda buatan. Ada dua jenis garis yaitu garis lurus dan garis lengkung sebagai berikut:

1) Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberikan kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras. Namun dengan adanya arah, sifat garis dapat berubah misalnya garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.

2) Garis Lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan *luwes*, bersifat riang dan gembira.

b. Warna

Warna merupakan hal yang menonjol untuk dilihat yang dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra. Makna warna menurut Zanifah (2015: 5-7), sebagai berikut:

- 1) Hitam memiliki makna dramatis, berkelas, kekuatan, dan kegelapan.
- 2) Merah memiliki makna kekuatan, *energetic*, menarik, dan kasih sayang.
- 3) Putih memiliki makna kebersihan atau kesucian, lugu, sederhana, kepolosan, *fresh*, dan bersih.

c. Tekstur

Tekstur merupakan kesan halus dan kasarnya permukaan suatu benda yang dapat di lihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan *transparent*. Ada dua macam jenis tekstur yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah nilai permukaannya nyata antara tampak dengan nilai rabanya. Misalnya sebuah lukisan menampilkan tekstur yang kasar, ketika lukisan tersebut di raba, maka yang dirasakan adalah rasa kasar sesuai tekstur lukisan tersebut. Lalu, tekstur semu adalah tekstur yang memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang pelukisnya ketika di raba, maka rasa kasarnya tidak terlihat atau justru sangat halus.

d. Ukuran

Ukuran merupakan unsur yang digunakan dalam suatu desain yang di atur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Bentuk

Bentuk merupakan objek yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi atau volume. Perpaduan garis-garis yang menjadi sebuah pola beraturan dan tidak beraturan dengan fungsi serta keindahan masing-masing. Secara umum bentuk dikenal dalam dua jenis, yaitu bentuk

geometris dan organis. Bentuk geometris seperti lingkaran, segi empat, segi tiga, dan segi-segi lainnya. Sedangkan bidang organis yaitu bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas.

f. Arah

Arah merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Pada benda apapun dapat dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring.

g. *Value*

Value adalah nilai atau kadar gelap dan terang. Nuansa yang terdapat pada warna seperti nuansa cerah atau gelap. Sedangkan intensitas adalah kemurnian dari *hue* warna. Elemen ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain. Para ahli telah mengadakan percobaan dalam menentukan tingkat gelap/terang. Tingkat *value* dimulai dengan warna hitam kelam, misalnya *low-dark*, *high-dark*, *medium*, *low-light*, *light*, *high-light*, *white*.

3. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari (2011: 17-18), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, dan kesatuan. Sedangkan menurut Saputra (2016: 1-3), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi lima, yaitu kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, proporsi, dan irama. Adapun menurut Idayanti (2015: 22-24), prinsip-

prinsip desain dibagi menjadi enam, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, aksen atau pusat perhatian, kesatuan, dan harmoni.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip-prinsip desain merupakan susunan dengan komposisi yang pas sehingga menciptakan keharmonisan yang dibagi menjadi enam, yaitu: harmoni, proporsi, keseimbangan, irama, pusat perhatian, keselarasan, dan kesatuan. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

a. Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui peralihan dan susunan objek atau ide. Dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

b. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu mengetahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. Keseimbangan atau *balance*

Keseimbangan atau *balance* merupakan hal penting untuk membuat susunan yang sama berat atau seimbang. Prinsip keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara memperoleh keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris adalah unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

d. Irama

Irama merupakan pengulangan bentuk yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya untuk menciptakan hasil karya yang harmonis. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi.

e. Pusat Perhatian

Pusat perhatian merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian antara lain sebagai berikut:

- 1) Apa yang akan dijadikan aksen.
- 2) Bagaimana menciptakan aksen.
- 3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- 4) Dimana aksen ditempatkan.

f. Keselarasan

Keselaran merupakan keteraturan tatanan di antara bagian-bagian suatu karya.

g. Kesatuan atau *Unity*

Kesatuan atau *unity* merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsur agar terlihat utuh dan harmonis.

D. Kostum, Lurik, Aksesoris, dan Senjata

1. Pengertian Kostum

Menurut Pratista (2008: 71), kostum adalah segala hal yang dikenakan pemain bersama seluruh asesorisnya. Sedangkan menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1993), kostum adalah pakaian kebesaran, pakaian sandiwara, dan pakaian wanita secara Barat. Adapun menurut Rosari (2013: 113), mengungkapkan bahwa kostum merupakan segala pakaian dan perlengkapan yang dikenakan di dalam pentas. Kostum memiliki beberapa fungsi diantaranya:

- a. Membantu menghidupkan karakter aktor.
- b. Membedakan aktor satu dengan yang lain.
- c. Memberi fasilitas dan membantu gerak aktor.

Menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, *et al* (2007: 52), pemakaian kostum pada aktor atau aktris dapat bertujuan hal-hal sebagai berikut:

- a. Membantu mengidentifikasi periode saat lakon itu dilaksanakan, kesesuaian dengan periode ini juga diikuti dengan kesesuaian dengan tema, karakter, dan *action*.

- b. Membantu mengindividualisasikan pemain, warna, dan bentuk kostum yang akan membedakan secara visual tokoh yang satu dengan tokoh yang lain.
- c. Menunjukkan asal usul dan status sosial orang tersebut dimana dengan jenis pakaiannya orang dapat menyimpulkan apakah ia dari desa atau kota dari golongan terpelajar atau rakyat menengah atau rendah.
- d. Kostum juga akan menunjukkan waktu peristiwa itu terjadi (bagi kalangan tertentu), misalnya pakaian pagi, sore, dan malam.
- e. Kostum juga mengekspresikan usia orang tersebut, maka dengan kostum harus diyakini apakah orang itu berusia muda atau tua, sudah kawin atau belum, kanak-kanak atau remaja.
- f. Kostum juga dapat mengekspresikan gaya permainan jika kostumnya aneh-aneh, maka bukanlah drama serius mungkin *banyol* atau lawak.
- g. Kostum juga harus membantu gerak-gerik aktor di pentas dan membantu aktor mengekspresikan wataknya.

Teater atau seni pertunjukan membutuhkan busana khusus yang digunakan untuk melakukan pentas seperti busana fantasi dan kostum panggung. Menurut Rosari (2013: 27), busana fantasi adalah busana yang digunakan untuk mengidentifikasi jenis-jenis busana yang lahir dari imajinasi, dan fantasi perancang. Busana jenis ini membutuhkan rancangan khusus sehingga membedakan dengan tokoh yang *real*. Kemudian seni pertunjukan juga membutuhkan konsep busana panggung. Menurut Edwind dan Alvin (1991: 87), syarat kostum panggung adalah:

- a. Membantu membangun nada dan gaya produksi.
- b. Menunjukkan periode sejarah dan menunjukkan lokasi itu terjadi.
- c. Menunjukkan sifat karakter individu atau kelompok dalam sebuah pementasan.
- d. Menunjukkan hubungan antara karakter yang memisahkan karakter utama dari kelompok lain.
- e. Memenuhi kebutuhan pemain individu, sehingga memungkinkan aktor dan aktris untuk bebas bergerak dengan kostum, untuk mencari atau terlibat dalam pertarungan, serta apabila dibutuhkan untuk merubah kostum dalam waktu yang tepat.
- f. Kostum dapat merujuk pada pakaian secara umum, atau gaya pakaian tertentu pada orang, kelas masyarakat, atau periode tertentu. Istilah ini juga dapat merujuk pada pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi, atau lakon, sesuai dengan zaman, tempat, atau keadaan lain yang dideskripsikan.

Berdasarkan beberapa pendapat beberapa ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan pakaian yang dikenakan dalam pementasan menunjang eksistensi tokoh dalam alur cerita berfungsi untuk menunjukan karakter tokoh aktor satu dengan yang lain. Biasanya kostum dalam sebuah pementasan juga menentukan kasta pada setiap peran pemain.

2. Pengertian Lurik

Menurut Musman (2000: 11), lurik berasal dari bahasa Jawa Kuno, yaitu “*lorek*” yang artinya lajur, garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Sedangkan menurut Djoemena (2000: 31), lurik adalah belang dan dapat pula berarti corak, lajur atau garis. Adapun menurut Puspita (2009: 8), lurik merupakan salah satu kain tenun yang sederhana dalam corak dan pembuatannya dengan hiasan atau lajur garis membujur namun sarat akan makna pesan budayanya. Lurik memiliki tiga motif dasar yaitu motif *lajuran*, *pakan malang*, dan *cacahan*. Corak garis-garis searah panjang helai kain disebut dengan motif *lajuran*. Corak garis-garis yang searah lebar kain disebut motif *pakan malang*. Corak kotak kecil-kecil disebut motif *cacahan* (Musman, 2000: 14).

Menurut Musman (2000: 20), para prajurit keraton masing-masing telah memakai motif lurik yang telah ditentukan. Prajurit Jogokaryan memakai motif *Jogokaryo*, prajurit Mantrijeron memakai motif *Mantrijero*, prajurit Patangpuluhan memakai motif *Patangpuluh*, dan untuk prajurit Ketanggungan memakai motif *Ketanggung*. Sedangkan menurut Musman (2000: 19), motif lurik yang dikenakan para abdi dalem kerajaan disebut motif *telu-pat* atau tiga empat. Motif *telu-pat* yaitu tujuh lajur pada lurik yang dibuat dengan pola 3:4 merupakan lurik karya Sultan Hamengkubuwono I melambangkan bahwa penguasa harus dekat dengan rakyatnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa lurik merupakan kain tenun sederhana dalam corak dan pembuatannya dan memiliki kemampuan untuk mengungkapkan suasana.

3. Pengertian Aksesoris

Menurut Triyanto (2012: 6), aksesoris adalah benda pelengkap yang berfungsi sebagai hiasan yang berguna untuk menambah keindahan dalam berbusana. Sedangkan menurut Bestari (2011: 11), aksesoris merupakan penambah keindahan. Adapun menurut Endah (2014: 4), aksesoris merupakan bagian dari busana yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aksesoris merupakan bagian dari cara berbusana, sebagai hiasan atau pelengkap untuk meningkatkan rasa percaya diri.

Sunarto (1989: 58) menjelaskan bahwa macam-macam busana (atribut) wayang kulit purwa golongan bala terdiri dari *bledegan (gelapan)*, *jamang*, *sumping*, *kentawala*, *turida*, kalung, gelang *punggawa*, anting-anting, sabuk, *uncal kencana*, *sonder*, *badong*, *kampuh*, *konca*, *binggel*, rambut, dan *slepe*. Perlengkapan lainnya yang digunakan adalah gelang, *binggel*, dan *tebah jaja*. Adapun macam mahkota (irah-irahan) yang ada pada wayang golongan ini dapat dibedakan menjadi tiga macam diantaranya sebagai berikut:

- a. Bentuk *songkok (pogag)*.
- b. Bentuk *trumbos (kethu)*.
- c. Bentuk *jamang*.

4. Pengertian Senjata

Senjata menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 1415), adalah alat yang dipakai untuk berkelahi atau berperang. Sedangkan menurut Ffoulkes (1909: 104), senjata adalah suatu benda yang digunakan untuk memotong dan menusuk. Adapun menurut Demmin (1894: 420), senjata adalah sesuatu yang digunakan untuk menusuk atau memotong dan untuk menakuti musuh. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa senjata ialah alat untuk berperang yang berfungsi untuk menusuk.

E. Rias Karakter

1. Pengertian Rias Karakter

Menurut Rosari (2013: 271), tata rias karakter adalah adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri khusus yang melekat pada tokoh. Sedangkan menurut Paningkiran (2013: 20), rias karakter adalah suatu tata rias yang diterapkan untuk mengubah penampilan seseorang dalam hal umur sifat, wajah, suku, dan bangsa sehingga sesuai dengan tokoh yang diperankan. Adapun menurut Martono (2014: 89), tata rias karakter adalah tata rias yang dimaksudkan untuk membantu para pemain menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya menyerupai peranan watak yang akan dimainkan. Menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 499), rias wajah karakter mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Garis-garis rias wajah yang tajam.

- b. Warna-warna yang digunakan adalah warna *mencolok* dan kontras.
- c. Alas bedak yang digunakan lebih tebal.

Menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 499), untuk mendapatkan gambaran karakter yang akan dimainkan dalam suatu pertunjukan dapat diwujudkan dengan memperhatikan delapan faktor yang menentukan, yaitu sebagai berikut:

- a. Ras dan suku bangsa, misalnya dari ras Indian, Afrika, Amerika karena setiap ras atau suku bangsa mempunyai ciri khas wajah yang berbeda.
- b. Umur pelaku panggung harus disesuaikan dengan umur yang diperankan.
- c. Kepribadian, misalnya memiliki watak keras, ramah, berwibawa, dan lucu.
- d. Kesempurnaan jasmaniah atau adanya cacat yang menonjol, misalnya seorang tokoh yang mempunyai wajah dengan hidung yang bengkok, bekas luka bakar dan lain sebagainya.
- e. Kesehatan. Tokoh yang sering sakit-sakitan atau mengidap suatu penyakit khusus akan berbeda riasan wajahnya dengan tokoh yang sehat.
- f. Mode busana. Setiap masa ada mode tertentu yang menunjukkan ciri tokoh yang akan ditampilkan. Mode ini menyangkut rias wajah, tata rambut, busana, dan perlengkapannya yang sesuai.
- g. Lingkungan. Seorang yang hidup di daerah tropis tentu berbeda dengan mereka yang hidup di daerah subtropis dari segi warna maupun tekstur kulit.

- h. Pendidikan. Seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampil berbeda dengan mereka yang kurang terpelajar, baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan perlengkapannya.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tata rias wajah karakter adalah tata rias yang dapat mengubah penampilan seseorang yang sesuai dengan karakter dari tokoh tersebut.

2. Tata Rias Panggung

Menurut Kusantati, Prihatin, dan Wiana (2008: 487), tata rias wajah panggung adalah riasan wajah yang dipakai untuk kesempatan pementasan atau pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Sedangkan menurut Thowok (2012: 12), tata rias panggung adalah *make up* untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang pemeran di atas panggung. Adapun menurut Nuraini (2011: 46), tata rias panggung adalah rias wajah yang cenderung memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah. Menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 488), tujuan merias wajah panggung adalah untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran, dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan. Lalu, merias wajah panggung memiliki prinsip dasar yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Jarak panggung dengan penonton sangat berpengaruh dalam menentukan ketebalan riasan wajah. Jarak panggung dengan penonton yang semakin dekat, maka semakin halus hasil riasannya.
- b. Lampu (*lighting*) yang digunakan untuk penerangan panggung.

- c. Cahaya merupakan bagian penting dalam pertunjukan. Jika terjadi kesalahan dalam memberi bayangan pada wajah akan berakibat fatal, maka perlu penanganan tepat khususnya pada bagian yang merupakan sudut keras harus di beri cahaya tajam dan bagian sudut lemah yang memerlukan bayang-bayang.
- d. Media pertunjukan dapat berupa pentas terbuka atau pentas tertutup. Pertunjukan yang menggunakan pentas terbuka tidak terlalu memerlukan pencahayaan sehingga rias wajah tidak terlalu tebal. Tetapi, untuk pentas tertutup dengan pencahayaan lampu yang cukup, menuntut rias wajah yang lebih tebal dan tajam.
- e. Warna kosmetik yang digunakan tergolong pada warna kontras yang menarik perhatian.
- f. Penekanan dengan efek tertentu seperti pada mata, alis, hidung, dan bibir agar perhatian penonton dapat tertuju secara khusus pada wajah pelaku panggung.

Menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 488-489), kategori tata rias wajah panggung pada dasarnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu *prosthetic* dan *straight make up*. *Prosthetic* adalah tata rias yang menghendaki perubahan-perubahan seperti koreksi (perbaikan), *destruksi* (perusakan), dan penambahan seperti kumis, jenggot, bentuk mata, alis, hidung atau keperluan lainnya sesuai dengan karakter yang diinginkan, misalnya untuk pemain teater, pemain sandiwara, penari tradisional, dan wayang orang. Sedangkan *straight make up* adalah tata rias yang dilakukan

dengan tujuan menonjolkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna. Tujuan utama dari *straight make up* adalah mempercantik wajah pelaku panggung untuk menunjang penampilannya di atas panggung, misalnya tata rias wajah untuk peragawati, penyanyi, dan lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tata rias panggung adalah tata rias wajah yang memperjelas atau mempertebal garis-garis wajah untuk menampilkan watak tertentu dalam pertunjukan di atas panggung.

F. Wig

Menurut Rostamailis, *et. al* (2008: 140), *wig* berasal dari kata “*periwig*”, yaitu rambut buatan yang digunakan sebagai penutup sekaligus penghias kepala. Sedangkan menurut Said (2009: 95), rambut palsu atau *wig* adalah penutup kepala yang terdiri dari helaian rambut dengan tujuan menutupi kebotakan atau untuk mengubah penampilan dalam waktu singkat tanpa memotong rambut. Adapun menurut Endang (2001: 23), *wig* adalah rambut buatan yang warna dan panjangnya bermacam-macam ada yang persis seperti rambut asli, adapula yang tidak persis rambut asli. Menurut Baker (1993: 111), kegunaan *wig* yaitu untuk mengubah karakter, mengubah jenis kelamin, menciptakan gaya rambut historis, untuk menutupi kebotakan, dan untuk membuat anda terlihat lebih tua atau muda. Menurut Bariqina, Ideawati (2001: 123-124), cara mencuci dan merawat *wig* adalah sebagai berikut:

1. Ambillah semua jepit-jepit rambut yang masih menempel pada *wig*.

2. Lepaskan bekas-bekas gulungan rambut, bekas-bekas sasakan dan hilangkan kusut-kusutnya mulai dari ujung rambut ke arah pangkal rambut tempat *wig* dijahit.
3. Jika semua kusut sudah hilang, *wig* dapat mulai dicuci. Cara mencucinya, basahilah *wig* dengan air kemudian dicelupkan dalam air *shampoo* yang sudah disiapkan dalam Waskom. Lalu, sikat *wig* hingga rata dan kotorannya larut. Bilaslah dengan air bersih dengan cara disemprotkan saja memakai *shower* sampai rambut menjadi bersih.
4. *Wig* tidak mempunyai sumber minyak alami seperti halnya rambut yang tumbuh di kepala, maka kecuali pencucian yang biasa perlu juga diberikan *conditioner/hair rinse* untuk mempertahankan sifat kecermelangannya serta memudahkan dalam penyisiran dan penataan selanjutnya. Tetapi, setelah pemberian *conditioner* tersebut rambut harus di bilas lagi dengan air bersih sampai busa-busa yang ada hilang.
5. Kemudian *wig* dikeringkan dengan handuk. *Wig* yang telah di cuci tidak dapat dikeringkan dengan alat-alat pemanas ataupun langsung dijemur di bawah terik matahari. Tetapi, harus dibiarkan kering sendiri dengan cara diangin-anginkan.
6. Rambut di sisir mulai dari ujung rambut sampai pangkal rambut untuk menghilangkan kusut-kusutnya.
7. *Wig* siap untuk di pratata.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *wig* merupakan rambut buatan untuk menutupi kekurangan pada kepala atau untuk keperluan penampilan tanpa harus memotong rambut.

G. Pergelaran

1. Pengertian Pergelaran

Menurut Tyas (2007: 51), pertunjukan adalah mempergelarkan atau menyajikan karya seni di hadapan masyarakat yang menyaksikannya. Sedangkan menurut Setyobudi, Munsi, Setianingsih, *et al* (2006: 187), pertunjukan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi pada publik. Adapun menurut Palgunadi (2002: 87), pertunjukan secara umum adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk tujuan tertentu. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan merupakan tempat atau wadah untuk menunjukkan karya dan kreativitas kepada publik.

2. Tata Panggung

Menurut Martono (2014: 29), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Sedangkan menurut Rosari (2013: 169), menambahkan di atas panggung inilah semua lakon disajikan dengan maksud cerita yang ditampilkan. Adapun menurut Setiawati, Yetti, Suwandi, *et al* (2007: 50), tata panggung adalah media utama sebagai tempat pertunjukan teater ditentukan oleh kondisi panggung yang *representative*, artinya kelengkapan panggung yang menunjang

keperluan artistik sebuah pementasan akan memberikan kenyamanan pada penonton sebagai apresiator, sehingga komunikasi estetik akan terjadi dengan baik. Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tata panggung merupakan tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan yang memiliki kelengkapan penunjang untuk pementasan yang memberikan kenyamanan pada penonton.

Menurut Martono (2014: 30-34), banyak sekali jenis panggung tetapi saat ini hanya terdapat tiga jenis panggung yang sering digunakan, panggung *proscenium*, panggung *thrust*, dan panggung arena. Adapun jenis panggung yang dipilih adalah panggung *proscenium*, panggung ini sering disebut juga dengan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*.

3. Tata Cahaya (*Lighting*)

Menurut Purnomo, Subagyo, Gunara, *et al* (2012: 12), tata cahaya yaitu tata sinar untuk menerangi dan menyinari pentas, aktor/aktris, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sahid (2016: 112), tata cahaya adalah untuk membuat jelas atau terang sebuah panggung agar tampak sebagai sebuah ruangan. Adapun menurut Padmodarmaya (1988: 147), cahaya dapat menyiapkan perhatian, mengukuhkan suasana, memperkaya set, dan menciptakan komposisi. Maka dari itu disimpulkan cahaya dengan warna, intensitas, arah serta distribusinya membawa pengaruh yang kuat terhadap kondisi. Pertunjukan akan lebih hidup dengan cahaya, fokus karakter atau tokoh dapat dimunculkan dengan cahaya. Demikian pula keseimbangan,

dapat diciptakan melalui intensitas cahaya, penonjolan dapat pula dibentuk dari cahaya. Jadi, selain memiliki fungsi artistik, cahaya dapat digunakan sebagai penunjuk arah laku aksi pemain dan cahaya membuat semuanya nampak hidup.

Menurut Satoto (2012: 19), tujuan dari penataan cahaya dalam sebuah pertunjukan, yaitu:

- a. Menerangi dan menyinari pentas dan aktor/aktris.
 - b. Meniti keadaan, waktu, cuaca, musim dan sebagainya dengan tata sinar.
 - c. Membantu melukiskan dekor dalam upaya menambah nilai warna, sehingga tercapai adanya sinar dan bayangan.
 - d. Membantu pencerminan lakon dalam melambangkan maksud dan memperkuat penjiwaan. Pada pertunjukan digunakan 5 jenis pencahayaan.
- Menurut Padmodarmaya (1983: 76), arah pencahayaan merujuk pada posisi sumber cahaya terhadap objek yang dituju, yaitu pelaku cerita dan pada bagian wajah. Arah cahaya dibagi menjadi lima jenis arah yaitu arah depan (*frontal lighting*), arah samping (*side lighting*), arah belakang (*back lighting*), arah bawah (*under lighting*) dan arah atas (*top lighting*).
- a. *Frontal lighting*, cenderung menghapus bayangan dan menegaskan bentuk sebuah obyek atau wajah karakter.
 - b. *Side lighting*, cenderung menampilkan bayangan ke arah samping tubuh karakter atau bayangan pada wajah.
 - c. *Back lighting*, mampu menampilkan bentuk siluet sebuah obyek atau karakter jika tidak dikombinasi dengan arah cahaya lain. Sering

digunakan untuk menutup sebuah adegan sebelum berganti ke adegan lain.

d. *Under lighting*, biasanya ditempatkan di bagian depan bawah karakter dan biasanya pada bagian wajah. Efeknya seperti cahaya senter atau api unggun yang diarahkan dari bawah.

e. *Top lighting*, umumnya untuk mempertegas sebuah benda atau karakter.

4. Tata Musik

Menurut Satoto (2012: 16), musik adalah pengiring berupa bunyi-bunyian yang memberikan dampak musikalitas. Sedangkan menurut KBBI (2008: 987), musik adalah seni penyusunan nada atau suara dengan urutan dan dengan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan keseimbangan. Adapun menurut Simatupang (2013: 154), musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa musik adalah sebuah penyusunan suara atau bunyi yang menciptakan kesatuan dan keseimbangan nada-nada yang dapat menghidupkan pertunjukan.

Tata musik yang digunakan salah satunya adalah gamelan. Menurut Lisbijanto (2013: 16-17), gamelan merupakan seperangkat alat musik yang menonjolkan *metaloфон*, *gambang*, *gendang*, dan *gong*. Gamelan sebagai bentuk kesenian yang mengiringi tarian maupun tembang yang di mainkan oleh sekelompok penabuh yang disebut karawitan.